スーパーファミコン®
SHVC-AB
KIS-1
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
総合格闘技
Astral Bout
アストラル バウト
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
KING
MEGA BATTLE
前田日明
FIGHTING NETWORK RINGS

このたびは、キングレコードのスーパーファミコン専用ソフト『アストラルバウト』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前にこの『取扱説明書』を良くお読みいただき、正しい使用方法でお使い下さい。なお、この『取扱説明書』は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

CONTENS〈もくじ〉

ストーリー

20世紀末、ローマのコロシアムを中心とした暴風が世界中を襲った。

「世界最強はいったい誰なのか?」この問いに答えるべく、統一格闘技戦「パンクラチオン」がローマにて開催される事となった。

「パンクラチオン」とは、古代ローマの格闘技戦の事で、それを現代風にアレンジし、新たなるルールに乗っ取って行われる。

参加資格は唯一つ、格闘家であること。それ以外、年齢、性別も一切問われることはない。

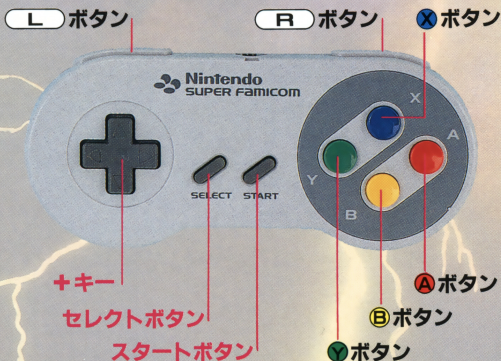
始めに、日本のプロフェッショナルレスラー、龍神明が名乗りを上げ、それを引き金に各界で頂点を極めた者、格闘家が一斉に狼煙を上げた。

現ボクシング世界統一ヘビー級チャンピオン、ジェームス・テーラーが参戦すると、無敵の柔道家、木村四郎もそれに続いた。中国の秘境の地にて拳聖と讃えられる拳法家がローマに向かったという噂も流れている。世界中の大物格闘家達が続々とローマに集結し、それに引きつけられるかの様にして大勢の観客もまた集まってきた。

世界中の目がローマのコロシアムに注目する。

試合開始のゴングが鳴ったとき、格闘界に新たな衝撃が走り、新たな時代の幕開けとなる。

操作方法

コントローラーの使い方

モードセレクト画面の操作

スタートボタン：決定ボタンとして使用します。
セレクトボタン：選択ボタンとして使用します。
＋キー：カーソルの移動、コマンド、キャラクターの選択に使用します。
Ⓐ**ボタン**：キャンセルボタンとして使用します。
Ⓑ**ボタン**：決定ボタンとして使用します。
Ⓨ・Ⓧ・Ⓡ・Ⓛ**ボタン**：使用しません。

※Ⓡ・Ⓛ・スタート・セレクトボタンを同時に押すとリセットがかかり、タイトル画面になります。

試合中のキャラクターの操作方法

このゲームで選択する9人のキャラクターは基本的に操作は同じですが、それぞれの特長を生かすために各技の操作に違いがあります。キャラクターごとの細かい説明は14ページ以降を参照して下さい。

✚キー：キャラクターの移動に使用します。同じ方向に2回連続して押すとダッシュします。
Ⓐ**ボタン**：防御に使用します。
Ⓑ**ボタン**：攻撃に使用します(操作表参照)。
Ⓨ**ボタン**：攻撃に使用します(操作表参照)。
Ⓧ**ボタン**：ジャンプ攻撃。組み技(操作表参照)。
STARTボタン：ポーズボタンとして使用します。
SELECTボタン：試合中には使用しません。
Ⓛ**ボタン**：間合いを広げる。
Ⓡ**ボタン**：間合いを縮める。

※このⓁ・Ⓡボタンの操作はプレイヤーが右を向いている場合です。左を向いている時は操作が逆になります。

ダウンした時は、✚・Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンを連打すれば起きあがれます。同様に、関節技を掛けられたときにも連打すれば外せます。

ボタン操作はオプションモードで変更することができます。操作設定の変更については8ページを参照して下さい。

プレイモードの種類説明

パンクラチオン・ロード(1P vs COM)

対コンピューターの勝ち抜き戦です。プレイヤーは9人のキャラクターの中から1人を選び、格闘技統一戦（パンクラチオン）に出場し、他の8人と闘います。試合方法は**2分5ラウンド制**です。

ミックスト・マッチ(1P vs 2P)

プレイヤー同士で対戦するモードです。このモードを選択すると**SITUATION画面**に切り替わります。ここでリング（ホール・ジム・コロシアム）、ルール（ラウンド制、時間制）、タイム（試合時間）を設定することができます。

EXITで、プレイヤーセレクト画面に移ります。

スパーリング

対コンピューター用の練習モードです。このモードでは対戦相手を選ぶことができます。試合方法は**2分5ラウンド制**です。

OPTION

✚キーの上下で変更したい項目を選んで下さい。

EXITでモード選択画面に戻ります。

CONTROLLER

攻撃弱(パンチ)、攻撃強(キック)、防御、特殊攻撃を各ボタンに振り分けます。下の画面が表示されているときにセレクトボタンを押すと設定変更状態になります。✚キーの⬅➡で操作を決めて下さい。コントローラー1・2を別々に設定する事が出来ます。

GAUGE

体力ゲージ、ダウンゲージをゲーム画面中の表示ON、OFFが選べます。

LEVEL

LOWとHIGHの2段階の難易度が選べます。

BGM

ゲーム中のBGMのON、OFFが選べます。

SOUND

ゲーム中に使用されている曲や効果音を聴くことができます。

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクト画面に変わります。

プレイしたいモードを選び、Bボタンを押すとキャラクターセレクト画面になります。(オプションを選択したときはオプションモードになります)

✚キーの左右で好きなキャラクターを選んでBボタンを押すとゲームスタートです。

画面説明

ゲーム画面

①体力ゲージ

プレイヤーの体力をあらわし、ダメージを受けるとゲージが減ります。ゲージの残りが少なくなるとKOになりやすく、0になるとTKOになります。

何もしないでいればゲージは少しづつ回復します。

②ダウンゲージ

プレイヤーがダメージを受けるとゲージが増えます。ゲージがフルになるとキャラクターはダウンして、カウントが入ります。

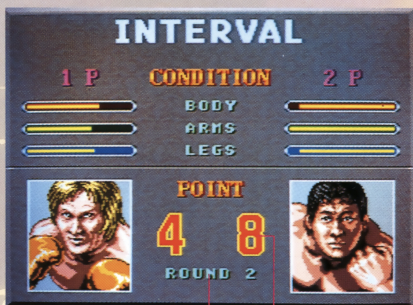
③ラウンド表示

現在のラウンド数を表します。(時間制の時には表示されません)。

④時間表示

現在の時間を表示します。

INTERVAL画面

①

①CONDITION

BODY(胴)

ゲーム画面に表示されているゲージと同じものです。BODYの体力の減少はARMS、LEGSの回復に影響を与えます。

ARMS(腕)

腕の体力を表します。このゲージは腕に対して攻撃を受けると減ります。

このゲージは腕による攻撃力に影響を与えます。

LEGS(脚)

脚の体力を表します。このゲージは脚に対して攻撃を受けると減ります。

このゲージは移動力と、脚による攻撃力に影響を与えます。

②POINT

ラウンドのポイントを表示します。Bボタンを押すと、トータルのポイントが表示されます。

③ラウンド

終了したラウンド表示されます。

●インターバル画面の時に、プレイヤーの各ゲージは回復します。

※Bボタンで次のラウンドが始まります。
※画面は左側が1P用、右側が2P（COM）用になります。

RESULT画面

この画面はミックスト・マッチで時間制を選択した時に表示されます。

①試合結果を一本ごとに表示します。

また、ラウンド制の時間切れの場合にも、ポイント判定のために表示されます。

アストラルバウト 公式ルール

パンクラチオンロード・ラウンド制ルール

試合時間：2分5ラウンド（インターバル有）。ミックスト・マッチでは変更が可能。

勝敗の決定：10カウントKO、ギブアップ、TKO。

ロープブレイク：関節技を掛けられた側がロープに逃げ、身体の一部でもロープに接触した場合。

反則と有効技：カウントの入らないダウンは、5秒以内に立ち上がらなければ反則とみなし、ロープブレイクの判定をする。
カウントの入らないダウンをしている相手への関節技は有効。

ポイント制：各インターバル毎にポイントを表示。
時間切れになった場合、ポイントの合計で勝敗を決める。トータルポイントの多いプレイヤーを判定で勝者とする。

アストラルバウト時間制特別ルール

試合はアストラルバウト公式ルールを原則としていますが、時間制の特例として、以下のルールを追加します。

試合時間：時間、勝敗条件はプレイヤーが設定。

勝敗の決定：**一本勝負**ー設定した時間内に勝敗を決定。条件はラウンド制と同じ。ポイント採点による判定は行わず、時間切れの場合は引き分けとする。

三本勝負ー設定した時間内に2本先取した方の勝ちとする。時間切れの場合、一本でも相手から先取していれば勝ちとするが、お互いの取った本数が同じならば引き分けとする。

※上記以外の項目については、アストラルバウト公式ルールに準ずる。

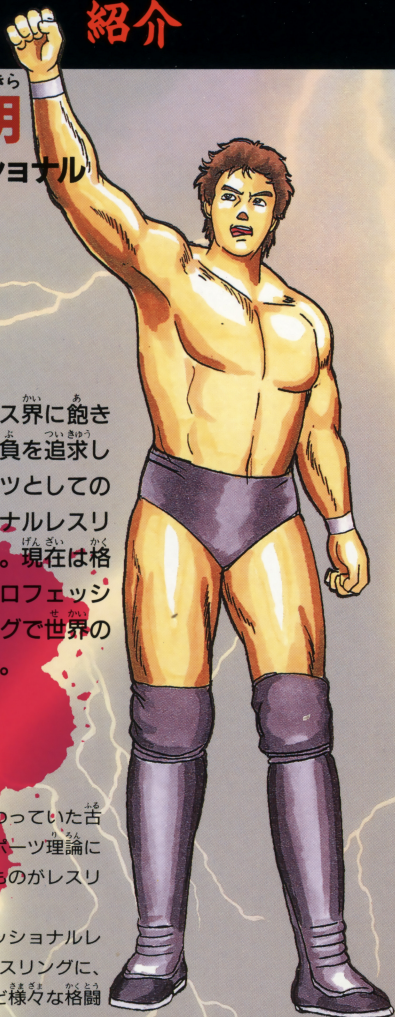
龍神 明

プロフェッショナルレスリング

既存のプロレス界に飽き足らず、真剣勝負を追求したリアルスポーツとしてのプロフェッショナルレスリング団体を設立。現在は格闘技としてのプロフェッショナルレスリングで世界の格闘王を目指す。

レスリング

ヨーロッパに伝わっていた古い格闘技を近代スポーツ理論に基づき体型化したものがレスリングである。

日本のプロフェッショナルレスリングは、このレスリングに、関節技やキックなど様々な格闘技の要素を取り込んでいる。

〈技一覧〉

- 身長：192cm
- 体重：115kg
- 1961年生まれ
- 出身国：日本

Aボタン	防　御
Bボタン(近・中)	ミドルキック
Bボタン(遠)	ハイキック
Bボタン(✚前)	ローキック
Bボタン(✚後 次に ✚前)	ニールキック
Yボタン(中・遠)	掌　打
Yボタン(近)	エルボー
Yボタンと(✚キー)	組　む
Xボタン	ドロップキック
ダッシュしながらYボタン	エルボースマッシュ
ダッシュしながらBボタン	ドロップキック

■組み技(くみわざ)(キャラクターが組み合った状態から)

Yボタンと(⬆ ⬇)	ボディスラム
Yボタンと(⬅ ➡)	フロントスープレックス
Bボタンと(⬆)	ブレーンバスター
Bボタンと(⬅ ➡)	バックドロップ
Bボタンと(⬇)	キャプチュード

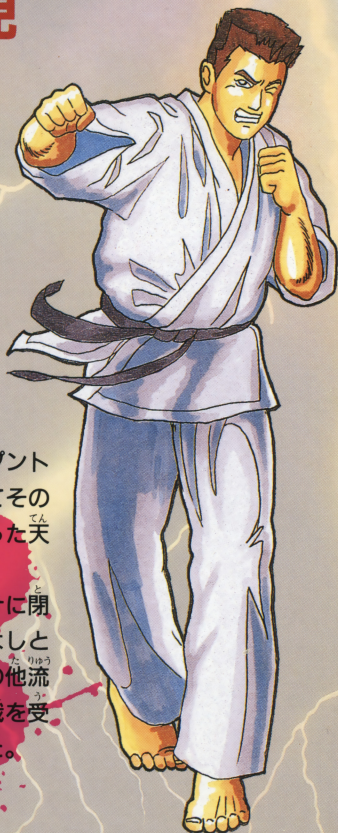
■関接技(かんせつわざ)

相手の上半身の位置でXボタン	腕ひしぎ十字固め
相手の下半身の位置でXボタン	四の字固め

■斜め位置(ななめいち)

Aボタン	防　御
Bボタン	ミドルキック
Yボタン	掌　打
Yボタンと(✚キー)	組　む

※(　)の中の、近・中・遠はそれぞれ相手との間合いを示します。

竹沢 健児

空手（からて）

多くの空手のオープントーナメントに出場してそのすべてで優勝をさらった天才空手家である。

だが空手の世界だけに閉じ込もる事をいさぎよしとせず、他の格闘技との他流試合を考えたが、挑戦を受けるものは少なかった。

空手（からて）

日本古来の格闘技で、突きや蹴り等の打撃技を主体としている。また、技のコンビネーションも重視している。

- 身長：189cm
- 体重：98kg
- 1967年生まれ
- 出身国：日本

Aボタン	防　御
Bボタン	ヒザ蹴り
Bボタンと(✚前)	下段回し蹴り
Bボタン(中)	前蹴り
Bボタン(遠)	上段回し蹴り
Bボタンと(✚後　次に　✚前)	後ろ回し蹴り
Yボタン(近)	エンピ(肘打ち)
Yボタンと(✚前)	下突き
Yボタン(中・遠)	正拳突き
ダッシュしながらYボタン	飛び突き
ダッシュしながらBボタン	飛び蹴り
ダッシュしながらXボタン	胴廻し蹴り
Xボタン(中・遠)	ジャンプ蹴り
Xボタンと(近・✚前)	ヒジ打ち(組み)

■斜め位置(ななめいち)

Aボタン	防　御
Bボタン	下段回し蹴り
Yボタン	正拳突き

ジェームス・テーラー

ボクシング

アマチュア時代、全試合KO勝ちという前人未到の大記録を引っ提げ、プロ入り。彼はデビュー後も、全試合1ラウンドKOという脅威的な強さを人々に見せつけた。その結果、史上初の統一ヘビー級チャンピオンとなった。

ボクシング

素手による殴り合い、という格闘の最も基本的なこと柄だけを突き詰めたもの。

コンビネーション、フットワークという動作以外にも、どうやったら勝てるかという事を科学的に分析しとトレーニング等を研究している。

- 身長：190cm
- 体重：99kg
- 1966年生まれ
- 出身国：アメリカ

Aボタン(中・遠)	防　御
Aボタン(近)	ダッキング
Bボタン(中・遠)	ストレート
Bボタン(近)	アッパーカット
Bボタンと(✚前)	フック
Yボタン	ジャブ
Yボタンと(✚前)	ボディブロー
Yボタンと(ダッキング)	ボディブロー
Bボタンと(ダッキング)	アッパーカット
Yボタンと(ダッシュ+ダッキング)	ボディブロー
Bボタンと(ダッシュ+ダッキング)	トルネードアッパー
ダッシュしながらBボタン	ストレート
Xボタン(近)	組みボディブロー
Xボタン	ジャンピングブロー

■斜め位置(ななめいち)

Aボタン	防　御
Bボタン	フック
Yボタン	ジャブ

ソムチャイペット・ノイ

ムエタイ

8年の長きに渡りムエタイのチャンピオンの座を守り、いつしか史上最強のチャンプと呼ばれる。しかし、あまりに強くなってしまったが為に、挑戦者すら現れなくなってしまい、自ら引退を考えている。

ムエタイ

一般にキックボクシングと同一視されているが、実際にはヒジ、ヒザによる顔面への攻撃が認められているなど、より実戦的な格闘技である。

タイの国技であり、その起源は3世紀のシャム王朝にあったとされている。元元は戦争の際の白兵戦技であり、それが時代と共に次第にスポーツ化し、タイ国民の間に浸透したと言われている。

- 身長（しんちょう）：185cm
- 体重（たいじゅう）：70kg
- 1964年（ねん）生（う）まれ
- 出身国（しゅっしんこく）：タイ

A（エー）ボタン	防（ぼう）　御（ぎょ）
B（ビー）ボタン（近（きん））	ヒザ蹴（げ）り
B（ビー）ボタン（中（ちゅう））	ミドルキック
B（ビー）ボタン（遠（えん））	ハイキック
B（ビー）ボタンと（✚前（まえ））	ローキック
B（ビー）ボタンと（✚後（うしろ）　次（つぎ）に　✚前（まえ））	バックスピンキック
Y（ワイ）ボタン（近（きん））	ヒジアッパー
Y（ワイ）ボタン（中（ちゅう）・遠（えん））	パンチ
Y（ワイ）ボタンと（✚前（まえ））	ヒジ打（う）ち
Y（ワイ）ボタンと（✚後（うしろ）　次（つぎ）に　✚前（まえ））	回転（かいてん）ヒジ打（う）ち
ダッシュしながらYボタン	ヒジ打（う）ち
ダッシュしながらBボタン	飛（と）び廻（まわ）し蹴（げ）り
ダッシュしながらXボタン	飛（と）びヒザ
Xボタン	ジャンプヒザ蹴（げ）り
Xボタンと（近（きん）・✚前（まえ））	組（く）みヒザ蹴（げ）り

■斜め位置（ななめいち）

A（エー）ボタン	防（ぼう）　御（ぎょ）
B（ビー）ボタン	ミドルキック
Y（ワイ）ボタン	パンチ

李 王羽

中国拳法（ちゅうごくけんぽう）

中国拳法界の重鎮で、70年を越える拳法生活において無数の拳法を学び、そのすべてを極めた達人を越えた偉人である。

現在は秘境の山に一人で暮らしているが、自分の持つ拳法の知識を人々に伝承しようと、幾十年かぶりに山を降りた。

中国拳法（ちゅうごくけんぽう）

3千年以上の歴史を持つ、その長い年月の果てに格闘武術の精緻を極めたと言われる。

中国拳法には無数の門派があるが、その実数は誰も知らない。

- 身長：176cm
- 体重：60kg
- 1908年生まれ
- 出身国：中国

Aボタン	防　御
Bボタン(近)	側踢腿
Bボタン(遠)	活面脚
Bボタンと(✚後　次に　✚前)	後蹴腿
Bボタン(中)	斧刃脚
Yボタン(中・遠)	手　打
Yボタンと(✚前)	盤　肘
Yボタン(近)	掌　打
Yボタンと(✚後　次に　✚前)	打　拳
ダッシュしながらYボタン	絶招歩法
ダッシュしながらBボタン	穿弓腿
Xボタン(中・遠)	半旋風
Xボタンと(近・✚前)	摔跌(投技)
ダッシュしながらXボタン	旋風脚

■斜め位置(ななめいち)

Aボタン	防　御
Bボタン	斧刃脚
Yボタン	手　打

ビリー・J・ギブソン

マーシャルアーツ

彼は武者修行で世界中を廻っているが、立ち寄った国の記者達に必ず、「どんな格闘技の挑戦を受けても私は負けない」と発言していた。

この発言に触発された多くの格闘家達が彼に挑んだが、今までに誰一人として彼の発言をくつがえせた者はいない。

マーシャルアーツ

最新のスポーツ科学理論に基づき、、様々な格闘技の長所を取り込み生まれた格闘技。

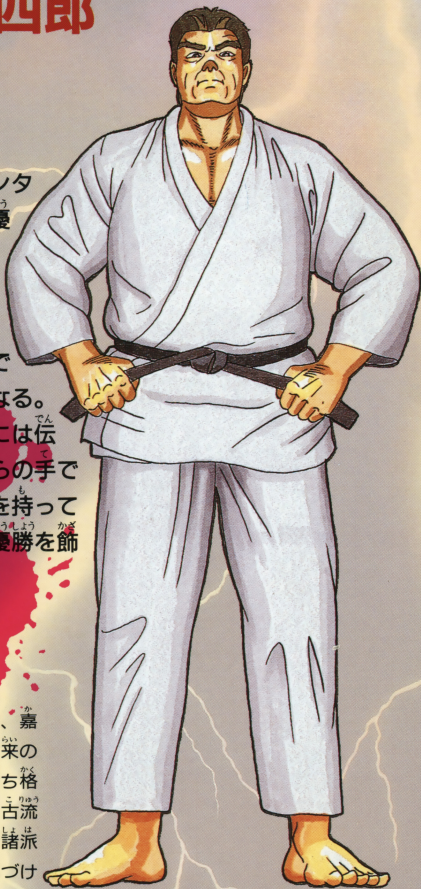
外見的には投げ技の加わったキックボクシング。

- 身長：184cm
- 体重：75kg
- 1959年生まれ
- 出身国：アメリカ

Aボタン	防　御
Bボタン(近)	ニーキック
Bボタン(中)	サイドキック
Bボタン(遠)	フックキック
Bボタンと(✚前)	ローキック
Bボタンと(✚後　次に　✚前)	バックキック
Yボタン	ジャブ
Yボタン(近)	ボディブロー
Yボタン(中・遠)	ストレート
Yボタンと(✚後　次に　✚前)	バックブロー
ダッシュしながらYボタン	バンザイパンチ
ダッシュしながらBボタン	ローリングソバット
Xボタン	ローリングソバット
Xボタンと(近・✚前)	サイドスープレックス

■斜め位置(ななめいち)

Aボタン	防　御
Bボタン	サイドキック
Yボタン	ジャブ

木村 四郎
柔道（じゅうどう）
高校時代、インターハイ3年連続優勝という前代未聞の記録を打ち立て、「木村を塞ぐ者無し」とまで言われるようになる。そして大学時代には伝説の「山嵐」を自らの手で復活させ、それを持って全日本選手権で優勝を飾る。
柔道（じゅうどう）
明治の天才柔術家、嘉納治五郎が、日本古来の武術であり戦場組討ち格闘術として生まれた古流柔術を、研究し、柔術諸派の長所を集め、体系づけてスポーツ化したもの。

●身長：194cm
●体重：130kg
●1954年生まれ
●出身国：日本

Aボタン	防　御
Bボタン	前蹴り
Yボタン	張り手
Yボタンと（✚キー）	組み
ダッシュしながらYボタン	もろ手刈り
ダッシュしながらBボタン	もろ手刈り

■組み技（くみわざ）（キャラクターが組み合った状態から）

Yボタンと（⬆）	肩　車
Yボタンと（⬅ ➡）	大外刈り
Yボタンと（⬇）	一本背負い投げ
Bボタンと（⬆）	山　嵐
Bボタンと（⬅ ➡）	裏投げ
Bボタンと（⬇）	巴投げ

■関節技（かんせつわざ）

相手の上半身の位置でXボタン	腕十字固め
相手の下半身の位置でXボタン	後ろ三角絞

■斜め位置（ななめいち）

Aボタン	防　御
Bボタン	前蹴り
Yボタン	張り手
Yボタンと（✚キー）	組　み

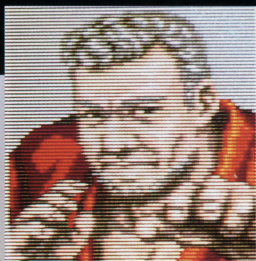
バルノフ・ガイナー

サンボ

ソ連サンボ選手権で優勝したのを皮切りに、75、76、77年のサンボ世界選手権連続優勝を飾った超一級のサンビストである。その後、より実戦的なコマンドサンボの普及に努力し、86年からはサンボの実力を試す目的で異種格闘技戦に身を投じる。

サンボ

パンチやキックといった打撃技を使わず、投げ、関節技を中心とした格闘技。日本の柔道と似てはいるが、柔道が投げ技と締め技を中心としているのに対して、サンボは投げ技と関節技を主体にしている。特に、投げと関節技の連携には目を見張るものがある。

●身長：187cm
●体重：125kg
●1952年生まれ
●出身国：グルジア

Aボタン	防　御
Bボタン	キック
Yボタン	パンチ
Yボタンと（✚キー）	組　む
ダッシュしながらYボタン	タックル投げ
ダッシュしながらBボタン	スライディングアキレス腱固め

■組み技（くみわざ）（キャラクターが組み合った状態から）

Yボタンと（⬆）	居ぞり
Yボタンと（⬅ ➡）	抱え投げ
Yボタンと（⬇）	逆一本背負い
Bボタンと（⬆）	牛殺し
Bボタンと（⬅ ➡）	飛びつき十字固め
Bボタンと（⬇）	引き込みアキレス腱固め

■関節技（かんせつわざ）

相手の上半身の位置でXボタン	十字固め
相手の下半身の位置でXボタン	アキレス腱固め

■斜め位置（ななめいち）

Aボタン	防　御
Bボタン	キック
Yボタン	パンチ
Yボタンと（✚キー）	組　む

スペル・ファルコン

ルチャリブレ

ある日、忽然とマット界に現れ、並みいる強豪を打ち破りチャンピオンベルトを手にした。以後現在まで、無敗の記録をほこる。

その打ち立てた記録とは裏腹に、その素顔については何一つ知られてはいない、謎の人物でもある。

ルチャリブレ

スペインにより抑圧され、滅ぼされたアステカ王朝のシンボルであるマスカラ(覆面)を身につけ、アステカの民の誇りと自由を賭けて、征服者と闘うイメージからルチャリブレ（自由への闘い）という名がきている。メキシコマットの奔放さが闘いを進化させ、現在の縦横無尽なファイティングスタイルへと変わった。

- 身長：186cm
- 体重：105kg
- 生年月日：不明
- 出身国：不明

ボタン	技
Aボタン	防　御
Bボタン	ミドルキック
Bボタンと(✚前)	ローキック
Yボタン	パンチ
Yボタンと(✚キー)	組　む
Xボタン	ローリングソバット
Xボタンと(✚後)	サマーソルトキック
ダッシュしながらYボタン	フライング・クロスチョップ
ダッシュしながらBボタン	ドロップキック

■組み技(くみわざ)(キャラクターが組み合った状態から)

ボタン	技
Yボタンと(⬆ ⬇)	ダブルアームスープレックス
Yボタンと(⬅ ➡)	ボディ・スラム
Bボタンと(⬇)	ツームストーンドライバー
Bボタンと(⬆)	ジャーマンスープレックス
Bボタンと(⬅ ➡)	ネックチャンスリードロップ

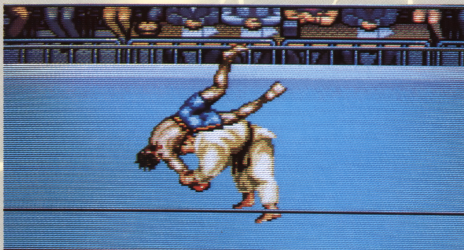
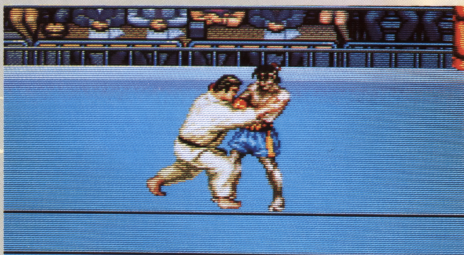
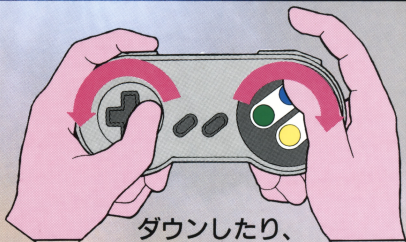
■関節技(かんせつわざ)

ボタン	技
Xボタン	腕ひしぎ十字固め

■斜め位置(ななめいち)

ボタン	技
Aボタン	防　御
Bボタン	ミドルキック
Yボタン	パンチ
Yボタンと(✚キー)	組　む

テクニック紹介

投げ技はタイミングに気をつけろ！

★引き寄せたときがチャンスだ！

ダウンしたり、関接技をかけられたら、ボタンを連打しろ！

カーソルと４つのボタンを回すように連打しろ。ダウンは早く起きあがれるし、関節技はロープに逃げられる。

自分が関節技をかけた時も連打すれば、相手はなかなか外せなくなるぞ。

関接技はロープに逃がすな、ギブアップさせろ！

組みヒザ蹴りなどの時はダウンするまで連打しろ！

ダウンしたら体力を回復させてから起きあがれ

ダウンしたらダウンゲージが減るまで待って起きあがろう。

カウントに余裕があるなら、少しでも体力を回復させるんだ。

✚キーとⓁ、Ⓡボタンを使って素早く移動しろ！

Ⓛ、Ⓡボタンは✚キーと組み合わせると、もっと速く動けるぞ。

素早く回り込んだり、ヒット・アンド・アウェイなどの攻撃を仕掛けるんだ。

それぞれのキャラクターは、いろんな技のコンビネーションを持っているので、自分なりの攻撃パターンを見つけよう！

格闘技ネットワーク『リングス』

格闘技の理想を追い求める前田日明が、従来のプロレスに飽き足らず、自らの異種格闘技戦の経験等を踏まえて出来上がったのが、「フリー・ファイティング・スタイル」（リングス・スタイル）である。その中心となる攻撃方法としてパンチ（突き）、キック（蹴り）、スープレックス（投げ技）、サブミッション（関接技）が挙げられる、このスタイルは世界中の格闘家たちが、それぞれに学んだ格闘技（レスリング・サンボ・柔道・ボクシング・ムエタイ・空手・etc.）を基盤として戦うことの出来る試合形式である、統一ルールのもとにあらゆる格闘家が同じリングで戦うことの出来るリングス・スタイルへの反響は、日本国内のみならず、世界各国に及び、現在リングス・オランダ、リングス・グルジア、リングス・ロシア、リングス・ブルガリア、また国内では空手の正道会館、サブミッション・アーツ・レスリング、鍵本エディ・タウンゼント・ジムが、ファイティング・ネットワーク・リングスに名前を連ねている。さらに名高いトップ・アスリートが、未だ見ぬ未知のファイターが、この新たなる闘いの場に名乗りを上げている。実際、その試合の多くは他流試合の様相を呈し、独特の緊張感に溢れている。世界の格闘技のリングを一つに結ぶリングス、世界規模の総合格闘技ネットワークの構想が、今、現実のものとなりつつある。

プロフェッショナル・ファイター

前田日明

- 1959年1月24日生
- 大阪市出身
- 身長192cm
- 体重110kg

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間毎に10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

おことわり

- ゲーム中に登場する格闘家はすべて架空のものであり、実在の人物、団体とはいっさい関係ありません。
- ゲーム中に登場する格闘技は、一部実際のルールとは異なる、アストラルバウトオリジナルルールとなっています。
- ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承下さい。

発売元●キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
協力:リングス
©キングレコード/エイ・ウェーヴ
スーパーファミコンは任天堂の商標です。